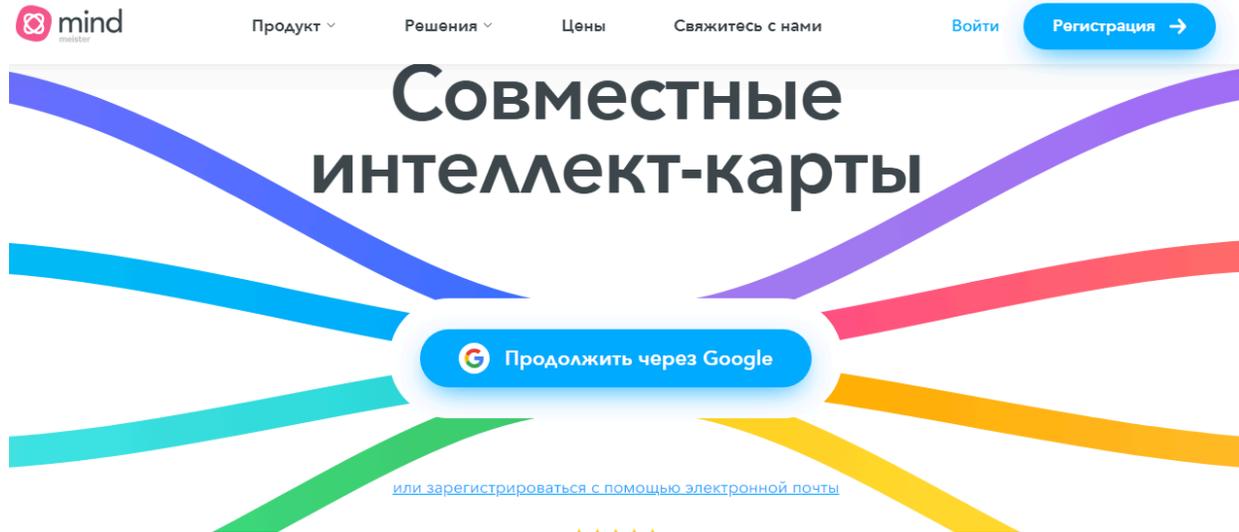


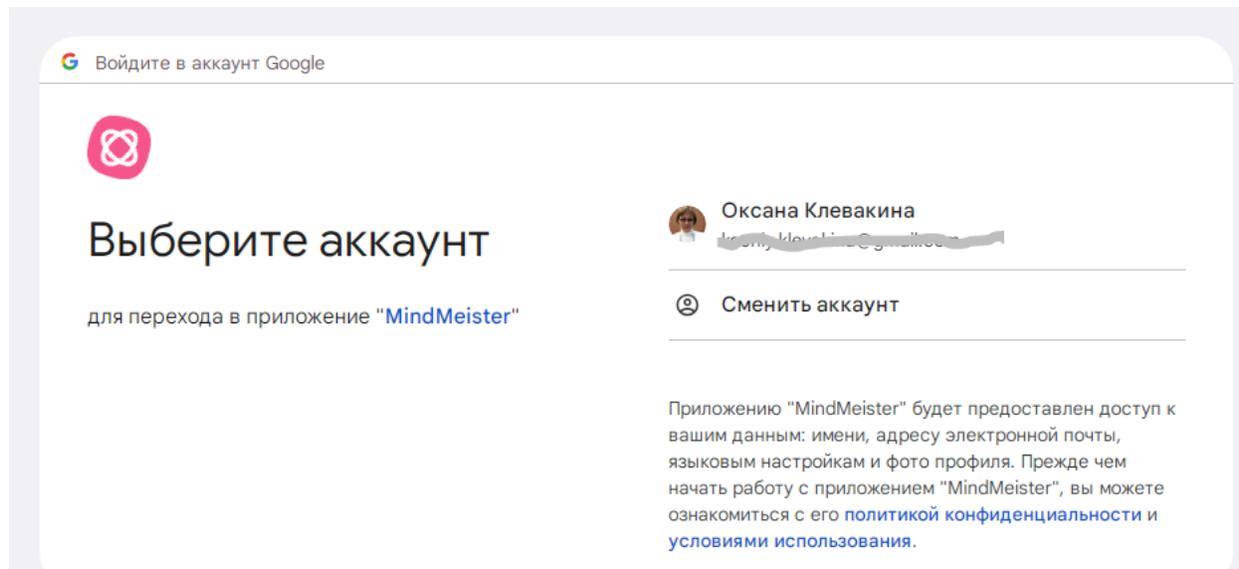


Инструкция по работе с сервисом <https://www.mindmeister.com/>

1. Перейди по ссылке и авторизуйся с помощью аккаунта Google или зарегистрируйся с использованием любого адреса эл. почты.



2. Введите адрес эл. почты и пароль активации аккаунта для MindMeister



3. Далее нажмите **Подтвердить**
4. При запросе выбрать Тарифный план можно выбрать **Базовой**

Выберите свой тарифный план MindMeister.

Ежегодно 6-месячно

Экономия до 22%

Тарифный план	Описание	Цена	Кнопка	Включает
Базовый	Для команд, изучающих MindMeister впервые	Даром за пользователя/навсегда	Оставить Базовый	Майндмэппинг с: ✓ До 3 ментальных карт ✓ Неограниченное количество соавторов
Личный	Для личного составления интеллект-карт с расширенными функциями	\$6 за пользователя/Месяц	Прислупить к работе	Включает Базовый и: ✓ Неограниченное количество карт ✓ Вложения файлов и изображений
Про	Для команд, с максимальными функциями для совместной работы	\$10 за пользователя/Месяц	Прислупить к работе	Включает Личный и: ✓ Экспорт в Word ✓ Экспорт в PowerPoint ✓ Google Workspace для
Бизнес	Для больших команд с особыми требованиями	\$15 за пользователя/Месяц	Прислупить к работе	Включает Про и: ✓ Групповой обмен ✓ Поддержка экспорта и создания резервных копий

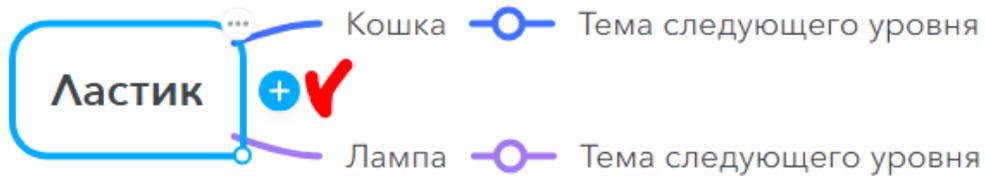
5. В личном кабинете - раздел Мои карты - выберите тип **Интеллект-карта**

6. На рабочем поле уже создано центральное поле для основного понятия и далее поля разного уровня.

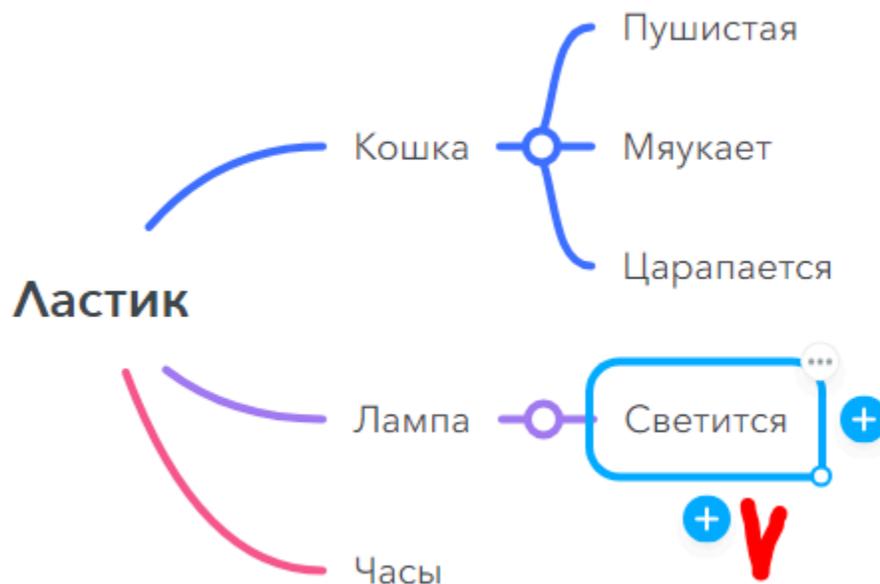
7. В поле **Моя новая интеллект-карта** введи название Базового объекта (дизайн которого будете менять)

8. Для добавления ещё одного поля нажмите на **ПЛЮС**

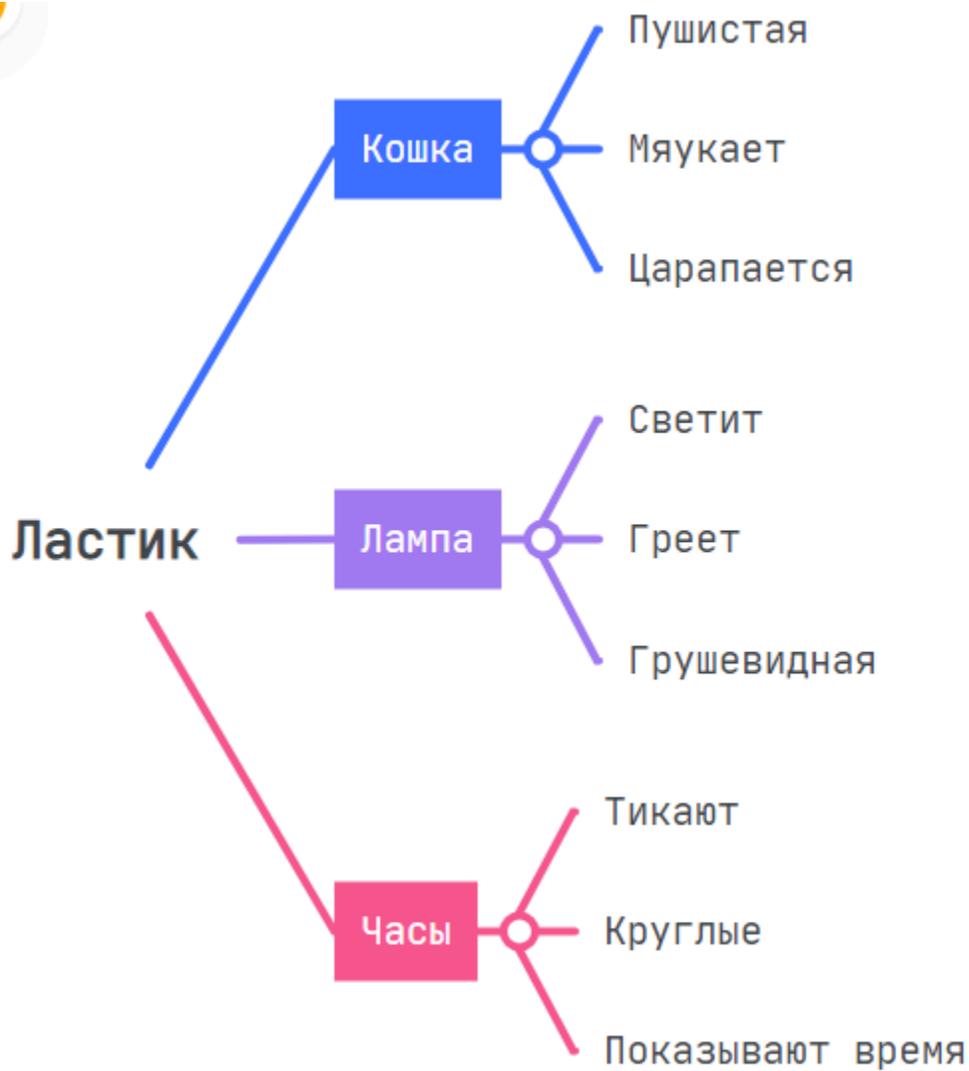
9. В поля следующего уровня внесите название трёх случайных (фокальных) объектов, желательно так: что-то “живое”, что-то “бытовое”, что-то “техническое”. Например, кошка, лампа, часы.



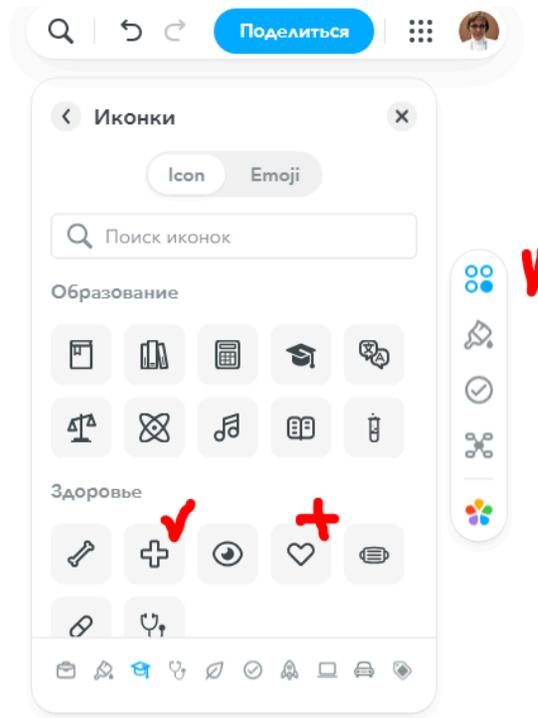
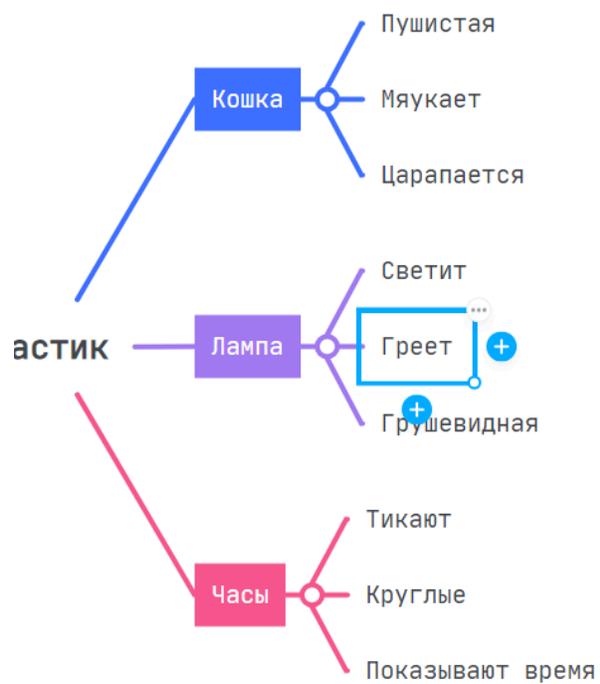
10. В поля следующего уровня внесите по три свойства от каждого случайного объекта.
11. Для добавления поля ниже нажмите Плюс ниже



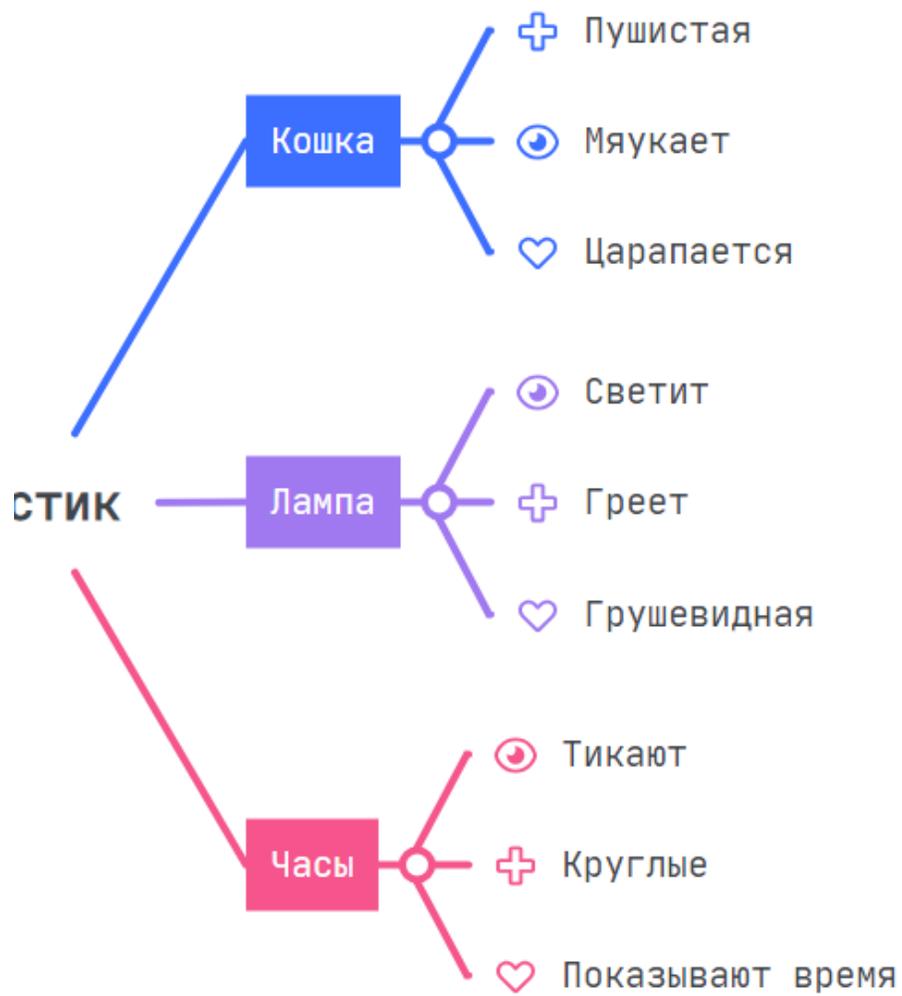
12. Можно настроить внешний вид ментальной карты. В результате может получиться примерно такой вариант как на скриншоте



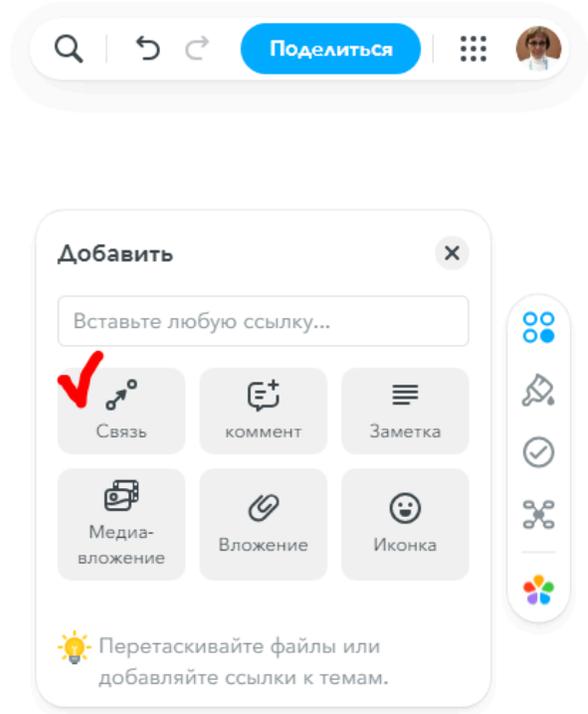
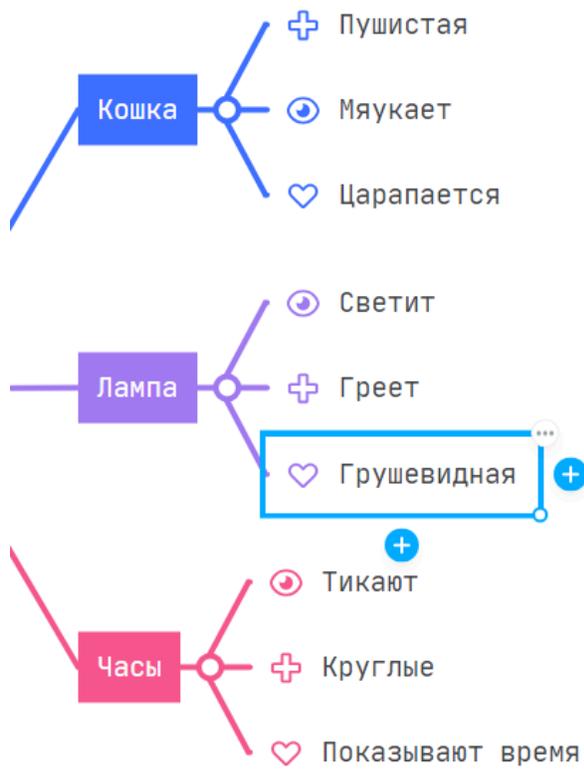
13. Выделите одинаковыми иконки (значки) те свойства, которые хотели бы объединить и применить к базовому объекту.



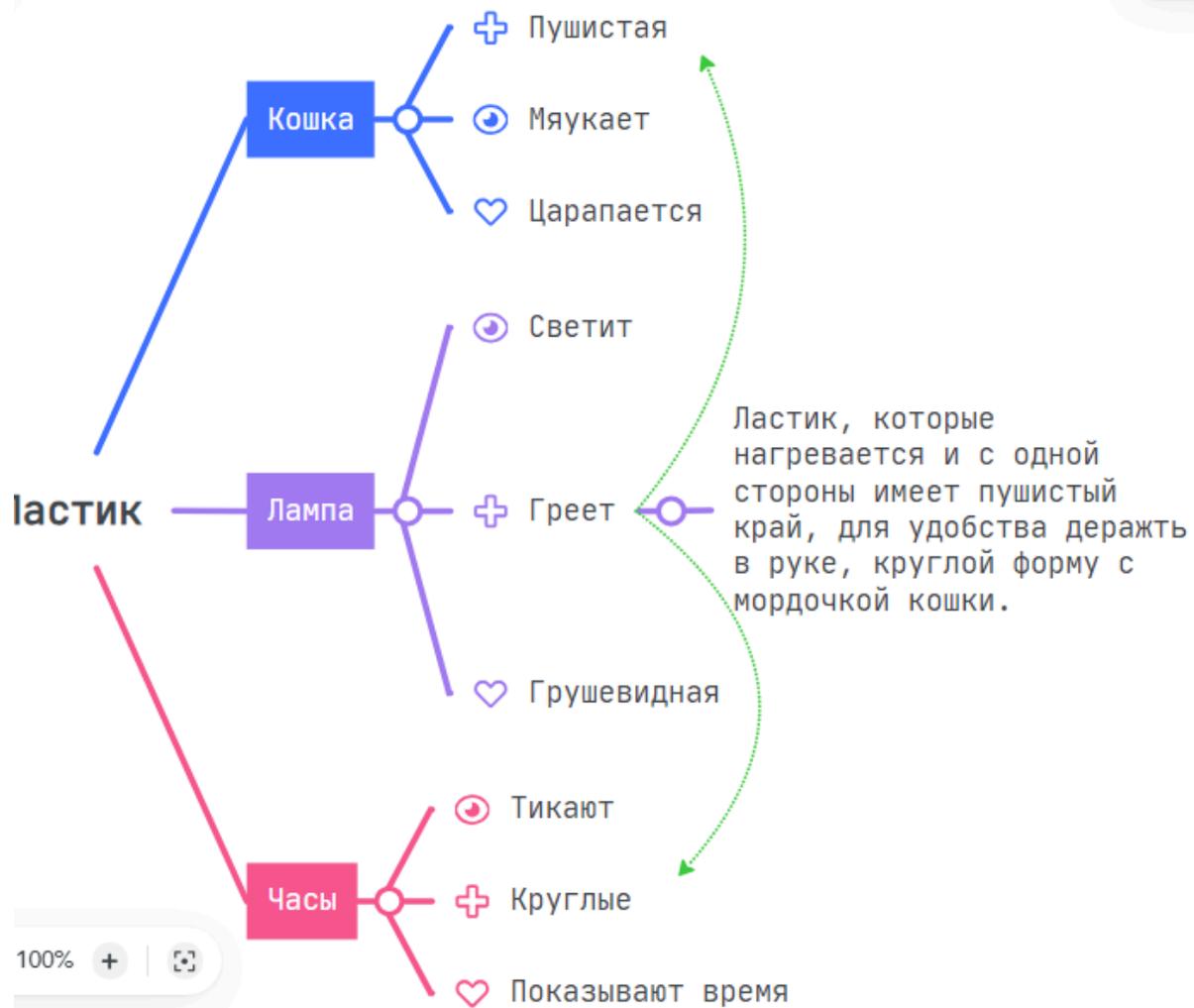
14. В результате может получиться примерно вот такой вариант, как на скриншоте:



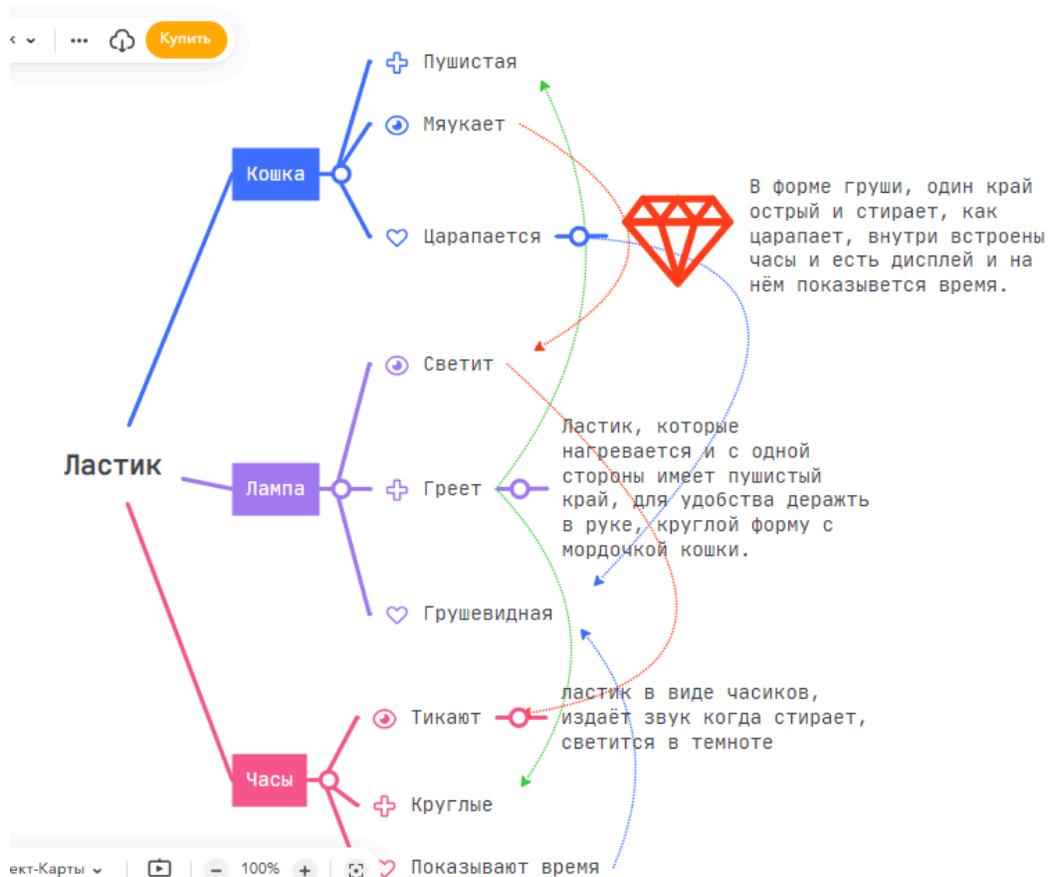
15. Осталось провести связи от тех свойств, которые отмечены одинаковыми иконками (значками).



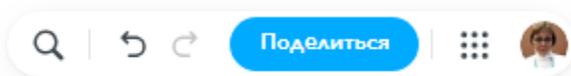
16. Проведя связи дальше нужно создать поле и описать будущий дизайн базового объекта, например как на скриншоте:



17. Повторить с другими свойствами и получится три варианта нового дизайна, затем выбрать лучший и отметить стикером.



18. Когда процесс создания карты завершен, нужно передать ссылку на неё куратору квеста через форму на странице этапа. для этого в верхнем правом углу нажмите кнопку Поделиться



19. Нажмите внизу кнопку Поделиться и далее выберите Можно читать, затем кнопку скопировать и ссылка копируется в буфер обмена, затем эту ссылку с помощью сочетания клавиш CTRL+V вставьте в поле формы для отправки куратору.

Ластик



Нажмите, чтобы добавить описание

Распространение Интеграции

Управление доступом обеспечивает безопасность данных. Установите разрешения для этой интеллек-карты и пригласите новых пользователей или группы. Вот кто имеет доступ прямо сейчас:

Давайте делиться! Начните вводить название, имя пользователя или группу.

▼ KSENIY.KLEVAKINA 👤



Оксана Клевакина
kseniy.klevakina@gmail.com

Администратор

Поделиться ссылкой



<https://mm.tt/app/map/3204370385?t=mTz3jGa8Ee>



Можно читать ▼

[Ссылка на пример Ментальной карты](#)